

УДК 130.2 (043.3)

Євгенія Більченко

**ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ: СМЕРТЬ ЧИ ПЕРЕХОВУВАННЯ БОГА?**

Стаття присвячена проблемі присутності чи відсутності суб'єкта в рамках віртуальної реальності і розглядає питання про ступінь автентичності самості як втілення Бога у кіберпросторі. У результаті зіставлення класичного та некласичного дискурсів трактовки творчості в інтернет-реальності остання розглядається або як сфера міфологічно еманції істини буття і реалізації Я (класика, трансценденталізм), або як сфера симуляції бажань Іншого (посткласика, феноменологізм).

**Ключові слова:** віртуальна реальність, кіберпростір, самість, еманція, Я, Інший, симуляція, трансценденталізм, феноменологізм.

***Bilchenko Y. Virtual Reality: Death or Hiding of God?***

The article is devoted to the problem of presence or absence of Subject in the virtual reality. It deals with the question about the authentic status of selfness as an embodied God within cyberspace. The compare of classic and non-classic discourses of interpretation of creation in the Internet-space has shown that virtual world can be interpreted or as a sphere of mythological emanation of ontological truth and Ego realization (classic, transcendentalism) or as a sphere of simulation for wishing of Another (post classic, phenomenology). The problem of God within virtuality is seemed to be too casual for representatives of romantic humanities. The technology of "total capture" makes an especial type of virtual man without his own Ego with the help of plural images and plastic and photo surgery. This type is named by us is a Homo Virtualis, or Homo Absenus. The body of Homo Absenus is a "body without organs", this is a media simulacrum of sexual and spirit beauty. As a result, being loses its ontological depth, compensated by the cyber space, which only strengthens the process of simulation.

The main task of the work is to make a philosophical attempt to show a possible positive potential of virtual space as a topos of God being. We have the existential question: what is a virtual reality – Death or Hiding of God? The answering this question depends of the choice of one of the methodological looking: transcendentalism or phenomenology. Each of them has its own decision of this problem.

Sacral being in Internet is a situation of dialogue between Ego and Another. This will be an interaction of two (or more) communicants, which leads to transformation of Self-ness of a man with the help of Another. Self-ness is the ontological existential concept. This is a reflection of Absolute sacral world. If Self-ness is preserved, it will be a God in virtual world, if – not, it will not be. The classic modern discourse ("Cogito ergo sum") orients to Ego and makes a new model of Hero of Myth, postmodern one orients on the topos of image of Another.

**Key words:** virtual reality, cyberspace, selfness, emanation, Ego, Another, simulation.

***Бильченко Е. Виртуальная реальность: смерть или сокрытие Бога?***

Статья посвящена проблеме присутствия или отсутствия субъекта в рамках виртуальной реальности и рассматривает вопрос о степени автентичности самости как воплощения Бога в киберпространстве. В результате сопоставления классического и неклассического дискурса трактовки творчества в интернет-реальности последняя рассматривается либо как сфера мифологической эманации истины бытия и реализации Я (классика, трансцендентализм), либо как сфера их симуляции ради желаний Другого (постклассика, феноменологизм).

**Ключевые слова:** виртуальная реальность, киберпространство, самость, эманация, Я, Другой, симуляция, трансцендентализм, феноменологизм.

*И теперь лишь слабенький свет начинает  
проникать во мрак вопроса,  
который мы собирались задать  
Нищие с тех самых пор,  
как выслушали его рассказ о безумце:  
как же это вообще может произойти,  
чтобы люди были в состоянии убить Бога?*

**Мартин Гайдегер**

Проблема буття Бога у межах комп'ютерної реальності, здається, виглядає банальною, зважаючи на те, що в романтичній гуманістиці загальним місцем стало твердження, що віртуалізація через симуляцію та релятивізацію цінностей, їх загальне розмивання та розсіювання (згадаймо пізнього Ж. Бодрі-йяра), викликає смерть Бога – деконструкцію сакрального досвіду індивіда, що, перетворюючись у

користувача мережі, розчиняє свою самість у плюральних ризомних дискурсах. Причому така смерть божественного начала є не ніцшевською зухвалістю “надлюдини”, яка, обожнюючи власне Я, ще мислила сакральню – у межах класичного дискурсу, бо мала онтологічний статус (навіть через заперечення – статус негачії). У сучасній інтернет-ризомі особистість не є ні надлюдиною, ні недолудиною, оскільки її реальність як людини не є очевидною.

На зміну реальній людині приходить ідеал “людини віртуальної”, своєрідної *homo virtualis*, або “людини відсутньої”, назвемо її умовно *homo absenus*. Візуальна мова створює багатошарові гібриди та комбінації людських зображень, які передають ілюзію руху, ризоми, симулякр та інтертексту. Наприклад, фото людини дає тільки початковий шар для вироблення її комп’ютерного зображення, що спочатку імітує фотографію, як кіно спочатку імітувало театр, а печатна книга – рукописну (відомо теорія М. Маклюєна про початкове наслідування наступними попередніх видів медіа-мистецтва, поки не з’явиться нова структура). Поява нової структури повністю розчиняє попередню: усе плинне, транскультурне, дифузне, усе не підлягає суворій фіксації. Фотографія як панівний тип зображення піддається витонченій технічній обробці, що чимось нагадує пластичну хірургію, і втрачає реальність, перетворюючись на імідж-ідеал суб’єкта як продукту трансестетики й транссексуальності. Чуттєва приналежність реального людського тіла на фотографії підмінюється його вихолощеним гламурним аватаром. Тілесність зникає не лише як метафора душі, але й як фізична формула статі: показовим з точки зору ідеї “тіла без органів” є московський проект п’єси для телефонної мережі групи Сергія Тетеріна 2001 р. “Ромео і Джульєтта говорять по телефону”, трагедія яких, на відміну від класичних героїв є не трагедією цінності тіла без імені, означуваного без позначника, але трагедією знецінення тіла, заміне-ного ім’ям (кодом, “ніком”), позначника без означуваного. Відрив електронного від тілесного, віртуального від реального, уявного від матеріального, призводить до того, що суб’єкт перетворюється на предмет бажань Іншого, він зникає як неповторна особистість. Образний Всесвіт, який створює медіа-технологія, – назвемо його “матрицею”, – передбачає моделювання імітованої “віртуальної людини” (міфологеми Дж. Гаста, Л. Мановича), іншої для інших. Моделювання такої реальності нагадує чимось середньовічний християнський акт креаціонізму, то роль Бога зухвало переймає на себе програмний розробник – з тією лише різницею, що його космос є міметично вторинним стосовно живої природи і включає у неї свої штучні об’єкти, демонструючи “імітацію реальності” та “нерівномірність розвитку” (Л. Манович). У результаті нова внутрішня структура (інфраструктура) приховується під старою зовнішньою оболонкою суперструктури, утворюючи шпенглерівську хибну форму (псевдоморфозу) – симулятивний гіпертекст з будовою одного змісту, а виглядом іншого. Генерація героїв на комп’ютері, аж до штучного комбінування різних частин тіла, не залишає місця для живої реальної людини – ні для актора, ні для його прототипу, ні, зрештою, для Автора і Читача, залучених у гігантський рух нових систем (приміром може слугувати шокова комп’ютеризація особистості В. Висоцького у поп-фільмі “Спасибі, що живий”). Тотальну симуляцію у медіа-арті передає технологія “Повне Захоплення” (Total Capture), що поширюється подібно до вірусу на усю реальність зображеного, перетворюючи її на різновид нового міфу.

Симуляція самості призводить до втрати трансцендентної глибини буття, абсолютні виміри якого не сприймаються сучасною людиною серйозно, піддаються нищівній іронії або забуттю. Звідси – взаємопов’язані процеси віртуалізації та деонтологізації. Перша зумовлює другу та навпаки. Першопочаткова криза метафізичної ідентичності призводить до браку буття, буттєвої глибини, істини, Логосу, Бога, сакральної реальності, потреба якої як своєрідна “екзистенційна нудьга” (М. Гайдегер, Б. Хюббнер) компенсується за рахунок віртуалізації – моделювання нових іміджів реальності, створених шляхом кіберпротезування та органопроекції. Своєю чергою, віртуалізація підхлюстує релятивацію та деконструкцію сакрального досвіду через плюральність дискурсів, легалізовану в принцип плюралізму та пасивної лояльності. Адже справжня віра можлива лише за умов домінантності монізму – принципу Єдиного Початку, верхівки божественної піраміди, до конусу якої (метафора П. Тейяра де Шардена) стягуються множинності.

Чи передбачає віртуальна реальність таку верхівку? Чи приховується за численними інтертекстами ризоми те саме Археписьмо, яке доволі модерно налаштований учень М. Гайдегера Ж. Дерріда вважав протографом (письменами Бога), втрата якого і спровокувала симулятивне тиражування? Чи варто шукати в комп’ютерній мережі екзистенціали – сакрального, культури, гуманності національного, особистісного? До подібного запитання автора розвідки спонукали дискусії зі своїми студентами про можливість буття Бога у просторі Інтернету, розмірковуючи про яке, відповіді варіювалися від однозначного заперечення шляхом з опорою на теорію симуляції та симулякрів через деїстичний паралелізм до ствердження “у прихованому вигляді” на підставі ідей еманачії та пантеїзму своєрідної “медіа-софії”. Причому протиставлення віртуальності та сакральності відбувалося не лише на рівні цінностей релігійності, але і на рівні смислів віри.

Відповісти на запитання, що є кіберреальність – смертю чи переховуванням Бога – можна двома основними способами залежно від вихідної методологічної передумови: класичної чи некласичної,



модерної чи постмодерної, охарактеризованих, відповідно, як парадигма “*капусти*” (вичленування стрижня за багатошаровістю буття) та парадигма “*цибулі*” (значуща відсутність стрижня за багатошаровістю) філософом О. Генісом або як “*привид*” (спіритуальний жест амнезису, що апелює до культури пам’яті) та “*зомбі*” (тілесний жест навіювання, звернений до культури забуття) мистецтвознавцем С. Шейхом. Якщо домінантою буде есенціалізм, віртуальна реальність буде сприйматися як переживання Бога. Якщо домінантою буде релятивізм, – як смерть Бога. Розглянемо по черзі кожен із цих дискурсів в аспекті цінності самості як онтологічної істини: адже здатність утримувати самість як мужність бути, мужність самого буття є екзистенціалом Бога в душі людини. Самість, своєю чергою, діалектично пов’язана з іншістю через діалог. Відповідно, залежно від контексту розгляду буде змінюватися ставлення до сакрального та сам священний досвід у web-мережі.

Спробуємо спочатку розглянути специфіку розуміння самості у межах класичної парадигми трансценденталізму. Світоглядним пріоритетом останньої як типу дискурсу є гносеологічна спрямованість на “точечний” суб’єкт, що пізнає, фокусуючи свій онтологічний статус як абстрактний центр Всесвіту і обожнюючи тотальне Я як мірило буття. Тріадична структура діалогу як руху від самості (Я) – до Іншого, а через нього – до оновленої самості (Я через Іншого) викликає спокусу репрезентації Іншого як складової частини/проміжної ланки діалогу Я із собою (рефлексії трансцендованого Я) і, таким чином, вписати його у дискурс трансцендентальної філософії від Р. Декарта, І. Канта та Й. Фіхте – до Е. Гуссерля, М. Гайдеггера, Ю. Хабермаса, Ж. Дерріда. Останнє дозволяє представити діалог як засіб самопізнання мислячого Я (“Мислю, отже існую”, але “Мислю, оскільки існує Інший” – навіть, якщо у ролі останнього постає Абсолют як великий ІНШИЙ) за схемою “*теза – антитеза – синтез*” (“Я – Інший – Я”) – одна позиція, протилежна позиція та їх консенсус. Специфіка тлумачення Іншого у трансцендентальному просторі полягає у тому, що Інший постає не як суб’єкт, а як предикат, не як субстанція, а як об’єктна річ, не як істота, а як сфера, що є додатковою функціональною ознакою пізнаючого Я. У межах тотально-монологічному образу модерного Всесвіту головне місце займає не проблема взаєморозуміння Я і Ти, а проблема чистого пізнання, суб’єктом якого є всемогутнє Я мислячої істоти. Через спекулятивну логіку Я доходить до думки про обмеженість власного розуму, що спонукає її не стільки до песимістичних висновків про власне безсилля, скільки до оптимістичних висновків про існування чогось, що виходить за кордони раціонального і являє собою *межу* – відмінне від Я начало, існування якого логічно виводиться, але реальні сутність і зміст якого залишаються апофатичними. Звідси – чисто уможлядна редукція Іншого до абстрактного принципу горизонту, що віддаляється, і одночасно – приховане намагання тоталізувати його відмінність (уніфікація як вияв централізму). Картезіанський дискурс, отже, знецінює автономний буттєвий статус Іншого, нівелюючи його до функціонального релятивного приладку (акциденції) абсолютного субстанціонального Я. Прикладним виявом уніфікації на рівні соціокультурної практики є резонанс від ліберального глобалізму (проекту тотального синтезу культур), реалізація якого не могла не викликати спротив з боку часткових етнокультурних кіл, для яких універсалістська тотальність фактично означала не загальнолюдську солідарність, а синдром “загальних своїх” (Б. Вальденфельс) – поширення планетою універсалізованих і максимально уніфікованих євроамериканських стандартів життя і шаблонів ментальності.

Мистецтво у класичному дискурсі трансцендентної самості підпорядковуються *онтологічній домінанті слова* як носія Істини (*присутності критерію* у системі *адекватії*) з відповідними пріоритетами мови як *дому буття* (М. Гайдегер) та мовних видів і жанрів (зокрема, *поезії*) як своєрідного художнього акме. Класичний дискурс художнього має відповідником філософський період модерну, проіснувавши від античної естетики наслідування прекрасному через раціональність німецької класики до авангардистської суб’єктивності. Його особливість виражена в онтологічній здатності мистецького тексту виражати *ідеальну істину* – чи-то в законах природи, чи в суспільних відносинах, чи у внутрішньому світі автора. Класичне розуміння творчості акцентувало увагу на єдності матеріального та ідеального, буття і свідомості, що досягається творчим духом у практичній діяльності, завдяки якій у матерію вноситься певна форма (платонівський *ейдос*). У традиційному та модерному суспільстві вважалося, що творчість відкриває універсалії культури в індивідуалізованій формі виразу (згадаймо кантівську тезу про єдність онтогенезу та філогенезу). Класична концепція творчості ґрунтується на універсалізмі: пошуку загальних раціональних основ буття людства у культурі. Головна особливість класичного дискурсу творчості виражена у центрації художньої культури навколо метанаративу – абсолютної фундаментальної істини буття, у ролі якої постає сакральне, природа, суспільство, культура, етичний закон або естетичний канон. Теоретики класичного дискурсу творчості: Г. В. Ф. Гегель, І. Кант, М. Гайдегер, О. Лосєв, Р. Інгарден, Г.-Г. Гадамер – намагаються вибудувати систему автентичності мистецького тексту через *онтологічні адекватії* – відповідники художнього у сфері сушого – більше того, ідеального абсолютного сушого. Художній текст завжди є більшим за свою знаково-символічну структуру. Він виходить за межі репрезентації та апелює до глибинної позасеміотичної паралельної реальності – реальності буття, Логосу та екзистенції. Від вчення Платона про деміурга – через романтичний вираз Ф. Достоєвського “Краса врятує світ” – до трансцендентального афоризму М. Гайдеггера “Мова – дім



буття” пролягає думка про художнє як про онтологічний, гносеологічний та етичний феномен, що, звертаючись до трансценденції (“зовсім іншої пісні буття” за М. Гайдегером), через розумну доцільність (телеологічність) прекрасного здійснює благо, втілює істину та преображає світ.

Онтологічність мистецтва як виразу глибокої екзистенційної істини призводить до його *аксіологізації*: мистецтво набуває ціннісного характеру і перетворюється на різновид Одкровення – вираження і явлення ідеальної істини в символічних формах, що передбачають репрезентацію духовного первообразу (ейдосу, архетипу) в поетичному тексті. Складається структура мистецтва в дусі діалектики міфу, запропонованої О. Лосєвим: міфу як іманентної суб’єктивної самосущої реальності, вираженої через особисту історію, чудо і слово як ім’я чуда. Месіанізм мистецької творчості визначає теургічні стягання її суб’єкта, неможливість здійснення яких у світі реального викликає вічне розчарування та незадоволеність митця іманентним буттям. Ейдетика та поетика класичного мистецтва дозволяє нам вийти на фундаментальну онтологію М. Гайдегера з метою демонстрації художнього як поетичної форми, особливістю якої є розуміння центрального місця у світі поета зокрема та творчого суб’єкта взагалі – як транслятора й інтерпретатора абсолютної істини.

У дискурсі фундаментальної онтології з притаманним для неї утвердженням первинності буття щодо думки *віртуальну реальність* можна розглядати як “прихованого Бога” – єдину втрачену істину за нашаруваннями симулякрів, екзистенційну форму буття, що утворює наративний простір міфу та сприяє залученню особистості до сакральних глибин через випробовування множинністю. Звідси, наприклад, такий поширений прийом, як *пошук міфологічних архетипів у відеогрі*, що сприймається як нет-артова версія мономіфу про ініціацію героя. Зокрема, Дж. Кемпбелл уподібнює буття ініційованої людини в ігровому мистецькому світі архетипному циклу випробувань релігійно-міфологічного героя, “мандри” якого нагадують вічний коловорот – “повне коло, від гробу утроби до утроби гробу” (англ. “fool circle, from the tomb of the womb, to the womb of the tomb”). Ключовими віхами цього циклу є “відчуження” та “преображення” – стани, для позначення яких Дж. Кемпбелл застосовує термінологію А. Тойнбі. “Відчуження” означає початок особистісної кризи героя (наприклад, як у знаменитому випадку із “чотирма зустрічами” Будди), внаслідок якої відбувається його містико-аскетичне відсторонення від детермінізму зовнішнього феноменального світу. “Преображення” символізує досягнення героєм вищого духовного виміру через розмежування істинного і хибного знання (у релігійній філософії індуїзму і буддизму – “вівека”), самозаглиблення і споглядання (наприклад, просвітлення Будди). Звідси – універсальна для всіх народів матриця “мономіфу”, структура якого передбачає наявність трьох взаємопов’язаних елементів: “вихід” героя (з профанної дійсності), “ініціація” (посвячення у дійсність сакральну – як правило, за допомогою надприродних істот-помічників) та “повернення” (до звичайного світу на новому витку духовного буття) [1].

Мономіф як єдина матриця наративу про життя і пригоди Героя передбачає наявність обов’язкових ключових елементів: заклик до мандрів через вторгнення у буття Dasein магічних елементів, відкидання зову як ознака страху перед Чужим, трікстеріаду покровительства метафізичних істот, подолання першого порогу, переродження для надприродного буття (нерідко у формі преображення через смерть), шлях випробовувань з фантастичними зустрічами, мандрами та пригодами, прихід Аніма та зустріч з Богинею (жіночим початком миру і любові як дороговказом від антисвіту до надсвіту), духовне возмужіння героя, примирення з Батьком як втіленням Закону, апофеоз ініціації та фінальний двобій зі злом, винагорода наприкінці шляху, відмова від повернення додому (показовий момент, що свідчить про наявність есканізму в мономіфі), допомога ззовні та перетин порогу повсякдення, повернення і вироблення свободи жити у повсякденні як володар двох світів (інтерпретатор, трікстер). Головний смисл мономіфу полягає у тому, що Герой потрапляє з повсякденного буття у сакральний міфічний надприродний світ і повертається назад: мономіф – це зустріч онтичного та онтологічного начал, самоті та іншості. Він утворює уявний простір руху діалогу та руху історії через семантику перевтілень.

Архаїчна ініціація Героя як втілення мономіфу утворює ту універсальну матрицю життєвої поведінки, яку повинна пройти кожна людина для духовного удосконалення. Ця матриця проектується у віртуальну реальність, яка сприймається як топіка міфу: наприклад, Р. Бартл розглядає геймера як Героя, який у кібер-просторі проходить ті самі стадії, що й архаїчний герой, наприклад: поклик у вигляді реклами, допомога трікстерів в особі веб-форумів, перетин першого порогу як вмикання програмного забезпечення, зустріч з Богинею як зіткнення з набутою цариною досвіду, примирення з Батьком як гармонізація стосунків з розробником гри, свобода жити реальними проблемами та повсякденним буттям, використовуючи час від часу чарівну втечу у світ комп’ютерних пригод [2]. Показовим є момент ускладнення героя при поверненні: медіа-розвага заміщує для геймера втрачений світ темпоральності і стає єдиною втіхою, у полі якого він набуває себе та уявних друзів, долучається до феномену уявної інакшості, щоб глибше досягнути власну уявну ж автентичність. Взаємозв’язок віртуальності з міфом не можна оцінювати однозначно: з одного боку, він відкриває простір для маніпуляції, з іншого – виводить на рівень архетипів, тобто самоті, що допомагає людині заново утвердити себе в бутті. Можливо, тому етимологія терміна “віртуальність” від латинського слова “virtus” (“честь”, “доблесть”), фіксуючи статус героїчності суб’єкта, показує його гідність як гравця.



Кінець класичного дискурсу філософування та мистецтва виражає втому від уніфікуючої трансцендентної самості (Героя, Абсолюту, Істини) і тугу за співбесідником (Іншим), перехід до якого відбувається через механізм інтертексту. Теорію інтертекстуальності як “смерті автора” Р. Барта та Ю. Кристевої можна вважати *постмодерним симптомом кінця класики*. Розпочинається неklasичний дискурс філософії та художньої творчості, що здійснює перехід від онтологічного до онтичного, від самості до не менш уявної іншості, за допомогою якої здійснюється вибудова замкненої системи продукування та циркуляції порожніх знаків (симулякрів), мода на які розмиває та суб’єктивує критерії автентичності твору, редукуючи їх до контекстуальної відповідності культурі поточної ситуації та примхливим переживанням автора. Перехід від онтологічного до онтичного – це перехід від раціональної універсальності ідеальних законів до партикулярної ірраціональності стихійних почуттів. Мистецтво стає кодом індивідуальної культури, стиль якої передається через інтерпретативні практики. Свобода творити, ґрунтуючись на значущій відсутності, коливається між чуттєвим вітальним буйством та іронічною інтелектуальною деконструкцією. Відбувається радикальна емансипація творчого суб’єкта, який через вивільнення із соціального і художнього цілого, через зростання індивідуалізації доходить до свого самозаперечення і відмовляється від самості, розчиняючись в онтичному досвіді та бажаннях Іншого. Таким іманентним досвідом та іншості неklasичним мистецтвом постає, зокрема, медіа-арт, з його апелюванням до інтерактивності та співтворчості автора та реципієнта у царині тотальної інакшості.

Відмінність – головна риса симулякру за Ж. Дельозом – стає формулою функціонування проекту постмодерної іншології, у межах якої універсальний метанаратив іншості як сакральної цінності піддається радикальній деконструкції. Фігура Іншого переноситься у сферу емпіричних частковостей практичного досвіду, і головна увага приділяється процесу створення *симулякрів Іншого, його ідеальних подіб*, схожість з якими вигадується: саме на цій думці ґрунтується трактовка Іншого у постмодернізмі (М. Фуко, Ж. Батай, Ж. Бодрійяр, Ж. Дельоз), ядром якої, безумовно, є структурний психоаналіз Ж. Лакана. Лаканівський спосіб порушення проблеми Іншого кардинально відрізняється від усіх інших концептів цього образу і водночас служить суттєвим чинником постмодерністської критики трансценденталізму. Останній надто ідеалізує функції Іншого, який з’являється у бутті і свідомості Я виключно як умова справжнього буття самості або певна зворотна точка ідентифікації. Складається враження, що очікування Іншого набуває характеру певного “заклинання” і необхідне Я виключно для підтвердження власного буття. Інший за таких умов втрачає свою самостійну цінність, що призводить альтруїстичні імперативи кантівської етики до повного самозаперечення, повертаючи думку до трансцендентального картезіанського суб’єкта. Натомість Я, здійснюючи ідентифікацію під наглядом функціонально-службово витлумаченого Іншого, ризикує або розчинитися у тотальності цього зв’язку, або втратити єдині спільні орієнтири взаємодії через плюральність окремих замкнутих Я.

Новизна позиції Ж. Лакана полягає якраз у тому, що у нього Інший з’являється не у царині свідомості Я, а там, де для свідомості взагалі немає місця: тим самим лаканівська інтерпретація Іншого пориває із будь-якою філософією в дусі Cogito. Інший – абсолютно незалежна від свідомості Я, об’єктивна субстанція самовизначення, яка сама зустрічає Я (а не навпаки) і стосовно якої ідентичність Я моделюється як сукупність ефектів визнання мене Іншим. Ж. Лакан веде мову про травматичну появу Іншого в безпосередньо-стихійному досвіді дитинства індивіда, на стадії “дзеркала” як базового механізму самоідентифікації особистості [4]. На цьому етапі суб’єкт, що відчуває нестачу дійсності (регістр Реального), отримує неоціненний дар – зоровий образ самого себе як цілісного тіла, як певного оформленого візуального гешталту, що є передумовою формування ідентичності суб’єкта як двійника власного віддзеркалення. Цей ідеальний і правильний, гармонійний і пропорційний, симетричний і зібраний, завершений і статуарний образ, побачений у дзеркалі, набуває майже міфологічних рис: він є чимось уявним, ілюзорним, “задзеркальним”, зовнішнім, відчуженим від Я, але таким, яке здатне впливати на ідентифікаційний процес та формувати фантастичні уявлення людини про саму себе (регістр Уявного) [там само].

Цей образ (у Ж. Лакана – “*imago*” – “імаго”) надалі розпадається на безкінечну кількість ідеальних фігур оточення – культурних репрезентацій (батьки, старші брати, кіногерої, мас-медійні іміджі, рекламні картинки тощо), що служать еталоном, продовжуючи тим самим містерію дзеркала у бутті Я. Людина виявляється захопленою цією зовнішньою ідентифікаційною моделлю, яка постає як *інший* (у Лакана – “*autre*”, або “об’єкт маленьке а”) для Я-суб’єкта. Усвідомлений таким чином Інший (інший) може заподіювати Я жаданий біль, який сприймається як цілком природний факт підкорення ідеалу і викликає щось на зразок мазохістського комплексу. Інший може викликати також *агресивність* (ставати ворогом, Чужим), що пов’язане із постійним страхом Я втратити або пошкодити свою “кращу” половину, дискредитувати її негідним носієм (якщо імаго ідеального Іншого перетворюється на Третнього як на “мандрівну істину” у стосунках з реальним недосконалим Іншим: згадаймо конфліктні ситуації в діалозі культур різних етносів внаслідок їх суперечки навколо спільних цінностей). Із вступом людини у світ мови, що відбувається паралельно із “стадією дзеркала”, у її бутті з’являється останній і найбільш значущий символічний Інший (за словами Ж. Лакана, *Autre* “з великої літери А”), яким є вираже-



на в знакових структурах культура (регістр Символічного), стосовно якої суб'єкт постає як позначник.

Звідси – ставлення до себе як до предмета бажань Іншого, намагання ідентифікувати себе відповідно до його бажань. Принадність лаканівської філософії полягає у спробі створити грандіозний посткартезіанський проект спілкування, але у межах цього проекту Інший повністю позбавляється етичного пафосу, він перестає бути чинником, що формує довіру, повагу, турботу, любов, перетворюючись у агресивно-маніпулятивний концепт агресії та підкорення. Зворотним боком такого проекту є небезпека *відчуження і смерті суб'єкта* – повного розчинення Я як *Іншого для інших*, наслідком якої є релятивізація цінностей, відчуження, деперсоніфікація, екзистенційна нудьга й абсурд, криза ідентичності, що виникають внаслідок відмови від трансцендентних смислів на користь іронії та іманентії, відходу від великих наративів на користь малим.

Відповідно до ідей інтертекстуальності (Р. Барт, Ю. Кристева), імаго (Ж. Лакан) та симуляції (Ж. Бодрійяра, Ж. Дельоз), *віртуальність* можна інтерпретувати як царину гіперреальності численних інтертекстів, анонімних цитат, симулякрів – позначників без позначуваного, що не апелюють до жодного референту і, відтак, втрачають зв'язок з буттєвими коренями (онтологічними адекватіями). Втрата буття і є *смертю Бога* – причому смертю, розіграною як перформанс у грайливому ключі, подібно до міфопоетичних ритуалів удаваних похоронів в архаїчних культурах. Кемпінг та треш-етстетика стають законами віртуальної гіперреальності, що або є наївним кітчем (треш), або іронічно його пародіює за законами подвійного кодування (кемп), але межу між імітованим та імітацією провести неможливо через безперервну трікстеріаду “інтерпретацій інтерпретацій”. Головним механізмом віртуальності стає брендинг як мотив моди – специфічний дискурс PR-технологій, що будується на переважанні інформації про об'єкт над самим об'єктом (порожні знаки). Загальна відсутність правил та обов'язків унеможлиблює їх порушення у формі інновації та індивідуальної творчої ініціативи, що остаточно нівелює самість.

Ще однією важливою особливістю некласичного дискурсу тлумачення віртуальності є *співвідношення Слова та Образу* – вербального та візуального начал. Річ у тім, що класична естетика першопочатково і традиційно орієнтувалася на Логос – словесне начало як форму вираження ідеї, що сприймалася як онтологічна та епістемологічна ознака істинності художнього. Наприклад, у класифікації мистецтв І. Канта всі мистецтва розподіляються на: словесні (красномовність і поезія), образотворчі (пластика, живопис) і мистецтва “витонченої гри відчуттів” (музика і мистецтво фарб). Провідним видом мистецтва Кант вважає поезію, яка “... естетично підноситься до ідеї” [4]. Думку І. Канта продовжує Ф. Шиллер та, особливо, Г. В. Ф. Гегель, на думку якого, поезія як вища стадія діалектичного розвитку мистецтва від символічного (домінанта форми) через класичне (гармонія форми і змісту) до романтичного (домінанта змісту) є симптомом самознищення художнього, що органічно потребує для свого функціонування чуттєвої оболонки виразу істини [5, с. 340–383]. Некласичне ж художнє орієнтується на візуальний образ, який, на відміну від ікони, не несе глибинного семантично-екзистенційного підтексту і не апелює до ідеї.

Виходячи з висловленого вище, розлом самості та іншості у віртуальній реальності можна інтерпретувати як *протистояння класичного дискурсу мистецтва Слова та некласичного дискурсу мистецтва Образу*, вивівши з них *антиномію вербального і візуального*. Зауважимо, що Слово тут трактується як Логос і наближується до категорії сакрально істини (Бога), а образ – не іконічно й символічно (ікона сама є Логос через сигнатуру Софії), а конкретно-чуттєво, у значенні візуального зображення. Зіткнення двох архетипів переживання буття: Логосу-Софії-Слова та образу-зображення-аватара – стає характерною рисою світовідчуття сучасної людини, що, будучи вже “віртуальною”, продовжує пручатися віртуалізації через технофобію. Генезис розходження вербального і чуттєвого криється у візуальному повороті останнього десятиліття, але розпочинається ще раніше, у період постмодерного культу чуттєвості. Підвищена феноменологічна увага до чуттєво-тілесних аспектів буття людини як до таких, що забезпечують найповніше екзистенційне переживання світу, та пов'язаний із нею перехід від вербальності як домінуючої форми сприйняття людиною світу – до візуальності викликають до життя так звані “актуальні” *форми комунікативно-мистецьких практик*, у контексті яких опосередкована новими інформаційними технологіями комунікація передбачає *інтерактивність* – зміщення акцентів від автора до реципієнта як співавтора, здатного впливати на текст у реальному часі і тим самим продовжувати (завершувати, трансформувати) авторський задум.

Зняття суб'єкт-об'єктної опозиції в інтерактивному спілкуванні, здійснюваному в медіареальності, долаючи на перший погляд прірву відчуження між задумом та результатом творчості, між Я (суб'єктом) та Іншим (об'єктом), однак нерідко не лише не наближує Іншого до Я, але ще більше віддаляє його. Адже, ліквідуючи ті зусилля, які докладаються до розуміння Чужого, ми тим самим нівелюємо цінність самого розуміння. У просторі новітніх технологій як своєрідній семіосфері плюралічно розосереджених “своїх”, легкість інтеракції іноді означає *ризомність (поверховість) спілкування*, не опосередкованого етичним, духовним зусиллям з подолання конфлікту. Відсутність Чужого, якого необхідно “приручити”, фактично є *відсутністю Близького*, який завжди апіорно є Чужим, ворожим, але необхідним



людині для самоактуалізації. Образ усередненої іншості, розглянутий нами у попередній позиції, є яскравим тому прикладом. Культ чуттєвості у поєднанні з усередненням іншості викликає до життя образ *насолоди*, що девальвує вищі цінності. Оскільки дані цінності є вектором самоідентифікації, радикальна естетизація призводить до кризи ідентичності. Трагедія сучасної людини полягає якраз у тому, що вона переживає "непомітну" кризу із середини візуальності з глибин створених нею для себе ж благополучних "аватарок" міфічно щасливого віртуального буття.

Таким чином, вічну проблему Бога, Логосу, Істини у межах віртуальної реальності, буття чи відсутності сакрального, смерті чи переховування Бога – вирішити можливо лише контекстуально відповідно до того чи іншого світоглядного підходу. Різні люди свідомо чи підсвідомо, на рівні рефлексії чи побуту, відтворюють відповідні ментальні настанови. Романтична критика віртуальності як царини смерті Бога є таким самим міфом, як і романтична апологія віртуальності як царини імпліцитної еманції божественного. Критика виражає умонастрій технофобії і може виходити з вуст як прибічників класичного (у формі першопочаткового неприйняття), так і некласичного (у формі вторинного розчарування) дискурсу, залежно від суб'єктивних смаків. Апологія як вираз умонастрою технофільії асоціюється з посткласикою, але може бути своєрідним механізмом психологічного захисту для тих класиків, що прагнуть адаптуватися в кібер-просторі. На території слов'янського простору обидва умонастрої примхливо перетинаються в діалозі-конфлікті без суттєвої надії на його завершення. Однак, чи припинення інтерпретації завжди є користю для інтерпретатора?..

### Література:

1. Кэмпбелл Дж. Герой с тысячью лицами : Миф. Архетип. Бессознательное / Джозеф Кэмпбелл ; [пер. с англ. А. П. Хомик]. – К. : "София", Ltd., 1997. – 336 с.
2. Bartle R. Designing Virtual Worlds / Richard Bartle. – N.-Y. : New Riders Games, 2003. – 741 p.
3. Лакан Ж. Стадия зеркала [Електронний ресурс] / Жак Лакан ; [пер. з франц. А.К. Черноглазова]. – Режим доступу : [http://lacan.narod.ru/ind\\_lak/lac\\_r6.htm](http://lacan.narod.ru/ind_lak/lac_r6.htm). – Назва з екрана.
4. Кант И. Критика способности суждения [Електронний ресурс] / Иммануил Кант ; [пер. с нем. Н. М. Соколова]. – Режим доступу : <http://www.philosophy.ru/library/kant/03/14.html>. – Назва з екрана.
5. Гегель Г. В. Ф. Лекции по эстетике: Книга первая / Георг Вильгельм Фридрих Гегель ; [пер. с нем. В. Г. Столпнера]. – М. : Государственное социально-экономическое издательство, 1938. – 494 с. – (Сочинения. – Т. XIV).